

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar dan pembelajaran Anak Usia Dini berbeda dengan pembelajaran pada satuan pendidikan yang lain, sebab dalam pembelajaran ini yang dihadapi adalah anak-anak dengan usia yang masih dini. Dimana pada usiatersebut anak masih membutuhkan perhatian lebih dan sangat ketergantungan pada pendidik. Di samping itu, karakteristik anak usia dini yang sangat unik juga mempengaruhi dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Dalam proses belajar mengajar anak usia dini semua kegiatan berorientasi pada stimulasi tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangan anak. Terdapat enam lingkup perkembangan anak yang distimulasi melalui kegiatan pembelajaran, diantaranya : NAM (nilai agama dan moral), FISMOT (fisik-motorik), kognitif, bahasa, sosial-emosiaonal, dan juga seni. Dari enam lingkup perkembangan tersebut dilaksanakan secara terpadu dan berkesinambungan dalam pembelajaran. dan mencakup program-program seperti penitipan anak, prasekolah, taman kanak-kanak, kelas satu, kelas dua dan kelas tiga. Pengertian tersebut memberikan gambaran bahwa pendidikan anak usia dini merupakan program-program pelayanan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga berusia delapan tahun. (Fadlillah, 2018:7)

Hartoyo sebagaimana dikutip oleh Fadlillah (2018:7), mendeskripsikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pengertian ini menekankan pada aspek tujuan pendidikan yang muaranya adalah keterampilan dan kemampuan dari anak usia dini pada aspek-aspek yang termuat dalam tujuan pendidikan dan pengajaran, baik dari skala kelembagaan, regional maupun nasional.

Pendidikan anak usia dini menurut Fadlillah (2017:1) merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Untuk itu, kegiatan kependidikan haruslah dibungkus dengan aneka permainan, karena dengan

terpenuhinya kebutuhan bermain, akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bermuara pada keterampilan dan kemampuan anak usia dini pada aspek-aspek yang termuat dalam tujuan pendidikan dan pengajaran yang mana kegiatan pendidikannya tidak terlepas dari kegiatan bermain.

2.1.1.1. Pendekatan Pembelajaran anak Usia Dini

Pendekatan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini menurut Kurikulum 2013 PAUD adalah menggunakan pendekatan *Saintifik*, yang mana pendekatan ini ditandai dengan adanya rangkaian proses kegiatan dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan. Fadhilah (2014:176) menjelaskan bahwa masing-masing pendekatan tersebut dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran, aktivitas pembelajaran tersebut adalah diantaranya :

1. Mengamati

Aktivitas pembelajaran dalam proses ini , yaitu melihat, mengamati, membaca, mendengar dan menyimak, baik dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Dalam hal ini anak-anak melakukan aktivitas pembelajaran dengan cara mengamati terlebih dahulu materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

2. Menanya

Aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan pada proses menanya ini adalah dengan pengajuan pertanyaan yang bersifat faktual sampai yang bersifat hipotesis yang diawali dengan kegiatan bimbingan yang diberikan oleh guru sampai siswa dapat melakukannya secara mandiri. Dalam kegiatan ini anak-anak menanyakan hasil dari aktivitas mengamati.

3. Mengumpulkan informasi atau mencoba

Aktivitas pembelajaran pada proses ini dapat dilakukan dengan cara menentukan data yang sesuai dari pertanyaan yang diberikan oleh siswa dan menentukan serta menunjukkan sumber data, baik berupa buku, benda, dokumen, ataupun eksperimen.

4. Menalar

Pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses menalar ini adalah kegiatan menganalisis data dan menghubungkannya dengan bentuk kategori kemudian menyimpulkan hasil dari analisis data tersebut. Proses pembelajaran ini jika diterapkan dalam PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini dapat diterapkan dengan melakukan kegiatan bermain yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.

5. Mengkomunikasikan

Aktivitas belajar mengajar yang dapat dilakukan dalam proses ini adalah dengan mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam bentuk konsep pembelajaran dengan bentuk lisan, tulisan, gambar, diagram bagan ataupun dengan media lainnya.

Menurut Fadhilah (2018:103) dalam implementasinya, pendekatan-pendekatan tersebut harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Segala aktivitas pembelajaran yang diberikan pendidik lebih ditekankan pada stimulasi berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan-kegiatan sederhana, namun sangat berkesan atau bermakna bagi anak. Dengan pendekatan *Saintifik* anak akan merasakan proses pembelajaran secara langsung dan terlibat langsung dalam proses kegiatan pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru. Pendekatan *Saintifik* ini sangat sesuai dengan watak atau karakteristik anak usia dini yang secara naluriah pada masa ini anak cenderung bersifat imitative atau meniru dan cenderung kepada sesuatu yang bersifat faktual dan kontekstual.

Berkaitan dengan karakteristik anak usia dini tersebut, dalam Lampiran I Permendikbud No. 146 Tahun 2014 secara terperinci menyebutkan karakteristik Kurikulum untuk Anak Usia Dini adalah sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi : aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap pengetahuan dan keterampilan.
2. Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan.
3. Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak; dan
4. Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran

Dari pernyataan di atas di sini penulis dapat menyimpulkan bahwasanya pembelajaran pada Anak Usia Dini lebih efektif jika memakai pendekatan *saintifik*, karena pada pendekatan pembelajaran ini anak-anak menemukan pengetahuan dan ilmu dari pengalaman pembelajaran yang mereka alami secara langsung, hal ini sesuai dengan salah satu karakter belajar anak yang menyukai hal-hal yang bersifat faktual dan kontekstual.

2.1.1.2. Aspek-Aspek Penting Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan beberapa aspek supaya target dan tujuan daripada pembelajaran berjalan dengan optimal , sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan. Suparman dkk (2017 : 57) menyebutkan beberapa aspek tersebut diantaranya, yaitu :

1. Karakteristik anak dalam cara belajarnya

Yakni tahapan anak dalam belajar secara mandiri dengan cara berfikirnya yang khas. Selain itu anak belajar kerja sama dalam lingkungan social secara professional.

2. Berorientasi pada kebutuhan anak

Proses kegiatan pembelajaran kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan mereka. Kebutuhan dasar

anak yang sangat mendasar menurut Maslow adalah kebutuhan akan rasa lapar dan haus (fisik), hal ini sangat penting karena anak tidak bias mengikuti pembelajaran dengan kondisi fisik yang lapar dan haus. Selanjutnya adalah kebutuhan akan rasa aman (yakni merasa aman dan terlindungi dari bahaya), dan rasa dimiliki dan diterima.

3. Stimulasi Terpadu

Pelaksanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini harus bersifat *holistic integrative*, yakni pelayanan pendidikan secara menyeluruh dan terpadu. Hal ini dapat dilakukan dengan kerja sama dengan orang tua dan layanan kesehatan gizi, hal ini dilakukan karena pendidikan anak usia dini memandang anak sebagai individu yang utuh.

4. Berorientasi pada perkembangan anak

Pada umumnya anak mempunyai tahap-tahap perkembangan yang sama meskipun dalam kecepatan dan irama perkembangannya berbeda. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini materi kegiatan yang diberikan menyesuaikan dengan tahap-tahap dan perkembangan dari masing-masing anak.

5. Terintegrasi nasionalis, lingkungan yang kondusif, dan gotong-royong

Lingkungan belajar harus dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan dengan tidak mengesampingkan keamanan dan yang disertai dengan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan bermain sambil belajar.

6. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Tematik

Dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik anak akan lebih mudah dalam mengenal konsep pengetahuan dan pembelajaran karena materi pembelajaran disuguhkan melalui tema pembelajaran secara konkrit.

7. Menggunakan berbagai macam sumber belajar dan media

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan media ini bertujuan supaya anak dapat mengeksplorasi potensi mereka dengan semua benda yang dilingkungan sekitarnya.

Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam mengembangkan dan menstimulasi perkembangan anak hal ini dikarenakan sumber belajar dan media yang menyenangkan dan menarik bagi anak akan mempermudah dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Ida 2016: 34-35) menurutnya penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat memotivasi dan menstimulasi kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran dan pernyataan-pernyataan tentang pembelajaran anak usia dini di atas penulis menyimpulkan bahwasanya pembelajaran anak usia dini adalah proses hubungan antara guru dan siswa dalam kegiatan bermain di lingkungan yang aman dan juga menyenangkan dengan berbagai sumber belajar. Dalam prakteknya pembelajaran anak usia dini berorientasi pada pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini dengan memperhatikan beberapa hal penting yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Sehingga tujuan dari pembelajaran anak usia dini dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan tahap usia perkembangan mereka.

2.1.2 Pembelajaran Virtual Anak Usia Dini

Kegiatan belajar mengajar di tanah air berubah ketika virus corona masuk ke Indonesia. Dalam mengatasi keadaan seperti ini pemangku kebijakan negeri ini memutuskan kegiatan tersebut dilakukan secara *online* dari rumah atau dengan model dalam jaringan (*daring*) dan luar jaringan. Dalam menyikapi keadaan seperti ini guru dituntut harus mempunyai kreativitas agar anak tetap merasa nyaman selama belajar dari rumah meskipun dengan menggunakan model daring dan luring. Dalam pembelajaran anak usia dini, meskipun menggunakan sistem BDR (Belajar Dari Rumah) namun dalam proses pembelajarannya tetap harus mengedepankan enam aspek perkembangan anak usia dini yakni, Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional dan Seni.

Pembelajaran *Daring* (Dalam Jaringan) dapat disebut juga Pembelajaran Virtual atau *E-learning*. Menurut The ILRT OF Bristol University (dalam Suartama, 2014 : 11) mendefinisikan *e-learning* sebagai pengguna teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Udan and Egger (dalam Suartama, 2014:11) menyebutkan bahwa *e-learning* adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh, sedangkan pembelajaran *online* adalah bagian dari *e-learning*. Di samping itu, istilah *e-learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer based learning*, *web-based learning*, *virtual class room*, dan lain-lain. Sementara itu pembelajaran *online* adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya *internet*, *intranet*, dan *extranet* lebih khusus lagi Rosenberg (dalam Suartama, 2014:11) mendefinisikan *e-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Sedangkan menurut Khan (dalam Suartama, 2014:12), *e-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi belajar kolaborasi atau mandiri.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, di sini penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran virtual anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan menggunakan media digital yang dilakukan secara fleksibel dan mandiri dimanapun dan kapanpun.

2.1.2.1. Strategi Pengembangan Sistem Pembelajaran Virtual

Dalam pembelajaran virtual terdapat beberapa strategi pengembangan yang perlu dirancang sesuai tujuan yang diinginkan. Menurut Haughey (dalam Suartama, 2014:24-25) Ada tiga kemungkinan dalam strategi pengembangan

sistem pembelajaran virtual berbasis internet, yaitu *web course*, *web centric* dan *web enhancedcourse*.

1. *Web Course*

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh.

2. *Web Centric Course*

Adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka, fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dan situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

3. *Web Enhanced Course*

Model *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antarpeserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok atau peserta didik dengan sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk mengausai tehnik mencari informasi di internet, membimbing pembaca mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran dan melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet dan kecakapan lain yang diperlukan.

Dari beberapa pengembangan pembelajaran virtual di atas, strategi yang digunakan untuk pendidikan anak usia dini pada masa pandemi *Covid-19* saat ini

menurut penulis di sini adalah model strategi pengembangan *Web Course* yakni pembelajaran menggunakan media internet dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak ada tatap muka secara langsung pada saat pembelajaran atau dapat disebut pula dengan pembelajaran jarak jauh. Hal ini terutama dalam rangka menjaga kesehatan anak, guru dan wali murid.

2.1.2.2. Karakteristik Pembelajaran Virtual

Dalam pembelajaran virtual teknologi yang digunakan adalah berbasis komputer yang mana dalam hal penggunaannya bersumber pada hal-hal yang berbasis digital. Media berbasis computer menurut Kustandi (dalam Suryani, 2018 : 54) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linear.
2. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
3. Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
4. Prinsip ilmu kognitif untuk pengembangan media ini.
5. Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Dilihat dari beberapa karakteristik pembelajaran virtual berbasis teknologi komputer di atas jika diterapkan secara tidak langsung dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, karena dalam proses pembelajarannya anak dapat merancang dan mengembangkan materi yang diberikan oleh guru dengan fleksibel sesuai dengan kreativitas masing-masing anak. Selain perkembangan kognitif sosial emosional anak akan terbangun karena anak di sini berinteraksi dengan media digital secara mandiri.

Menurut Arsyad (dalam Suryani, 2018:54) ”simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu :skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran virtual menggunakan media berbasis komputer memerlukan persiapan meliputi

perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang pembelajaran dan pengguna media pembelajaran tersebut”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran virtual pada anak usia dini diperlukan perancangan desain pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Selain itu juga diperlukan persiapan peralatan pembelajaran yang menunjang sesuai dengan tema yang akan disampaikan. Untuk itu seorang guru yang menggunakan model pembelajaran kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran, sehingga anak dapat tertarik dan merasa senang dalam proses belajar.

2.1.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Virtual

Pembelajaran virtual mempunyai banyak sekali manfaat terutama pada masa pandemi seperti saat ini, diantaranya adalah pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dan siswa dari manapun dan tidak terbatas dengan kelas dan waktu tertentu.

Disamping mempunyai manfaat, pembelajaran virtual mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Simonson, dkk (dalam Juleha, 2011:4) mengemukakan kelebihan dalam pembelajaran virtual antara lain adalah :

1. Siswa dapat mengakses pembelajaran dari manapun dan kapanpun dan siswa dapat mengakses sumber belajar secara luas.
2. Pembelajaran virtual dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya, dengan tutor, dan atau dengan masyarakat belajar dan sumber belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran virtual memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan berbagai interaksi dan berkolaborasi dengan sumber belajar lainnya.
3. Dengan memanfaatkan Internet sebagai sumber belajar dalam pembelajaran virtual siswa dapat menggunakan cara yang seragam dan sesuai untuk mengakses sumber yang sangat banyak di internet. Di samping siswa menguasai informasi yang disajikan dalam berbagai

sumber belajar dalam internet, siswa juga akan memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai sumber belajar tersebut.

4. Materi yang disajikan secara *online* mudah untuk diperbaharui dan dimodifikasi. Oleh karena itu siswa akan memperoleh informasi yang terkini.
5. Dengan internet akan mendorong siswa belajar aktif dan memfasilitasi keterlibatan siswa secara intelektual dengan materi pembelajaran.
6. Secara ekonomis, siswa dapat tetap tinggal di rumah tanpa harus mengeluarkan biaya untuk transportasi dan akomodasi. Selain itu siswa juga dapat tetap melakukan kegiatan sehari-hari sambil menyelesaikan pembelajarannya sesuai dengan kecepatan belajarnya dan waktu yang dimilikinya.

Depdiknas (dalam Juleha, 2011:4) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media internet akan mendorong tumbuhnya keterampilan belajar siswa (*learning how to learn*), Keterampilan bernalar (*higher order thinking skill*), keterampilan berkomunikasi (lisan dan tulisan), kemampuan menemukan beragam sumber belajar, meningkatkan keaktifan siswa, serta meningkatkan keterampilan social. Selain itu menurut Anderson (dalam Juleha, 2011:4) dengan pembelajaran melalui internet dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar melalui internet, sehingga keterampilan siswa dalam belajar sepanjang hayat akan meningkat dan melalui diskusi *online* siswa akan menguasai keterampilan komunikasi yang bertanggung jawab dan professional.

Menurut Darmawan (2014:86) selain bermanfaat yang dapat diambil dari sudut pandang siswa pembelajaran virtual juga sangat bermanfaat dan mempunyai kelebihan bagi pendidik atau guru, diantaranya adalah :

1. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dari yang saat ini dibangun.
2. Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi.
3. Pemanfaatan aktivitas akses pembelajar.
4. Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet

5. Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia
6. Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

Adapun kekurangan dan keterbatasan pembelajaran virtual menurut Juleha (2011:4) disebutkan antara lain adalah :

1. Masalah akses terhadap internet, khususnya di daerah terpencil secara geografis dan masyarakat dengan tingkat social-ekonomi yang rendah.
2. Menuntut siswa untuk bertanggung jawab atas proses belajar. Siswa akan berhasil dalam belajar apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, kemampuan untuk belajar mandiri, dan disiplin diri untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Menuntut adanya pelatihan dan bantuan teknis baik bagi guru maupun siswa serta dukungan rancangan pembelajaran selama pengembangan konsep dan mata pelajaran yang akan disajikan dalam bentuk *online*.
4. Tidak ada mekanisme yang mengontrol kualitas untuk meyakinkan bahwa informasi yang tersedia dalam internet adalah akurat dan tanpa bias.
5. Teknologi informasi tidak dapat menggantikan kehadiran pendidik dalam interaksi pembimbingan.
6. Pembelajaran virtual belum terlalu efektif untuk keterampilan produktif dan pengembangan sikap.

Adapun keberhasilan dari pembelajaran virtual, selain dipengaruhi oleh peran aktif siswa, seorang guru juga sangat menentukan, disamping harus menguasai disiplin ilmu (materi pelajaran) dan keterampilan-keterampilan teknik, seorang guru juga dituntut untuk menguasai keterampilan TIK untuk mengelola dan memfasilitasi *virtual learning*. Menurut Berge (dalam Juleha, 2011:7) mengemukakan empat peran utama guru dalam pembelajaran virtual, yaitu :

1. *Pedagogical/intellectual roles*

Dalam menjalankan peran ini, guru dituntut untuk mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan. Guru hendaknya terampil dalam membuka diskusi, memfokuskan siswa pada materi dan topik yang didiskusikan, mengintervensi

diskusi untuk mendorong pembicaraan yang menarik dan produktif, membantu dan memelihara keterlibatan siswa dalam diskusi, serta merangkum hasil diskusi.

2. *Social roles*

Dalam peran ini seorang guru dituntut untuk mengembangkan lingkungan belajar yang bersahabat dan menyenangkan sehingga siswa merasa yakin bahwa mereka dapat menguasai pesan pembelajaran yang diharapkan.

3. *Managerial/organizational roles*

Peran ini menuntut guru untuk mampu dalam merancang tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, menyusun jadwal kegiatan belajar dan tugas-tugas, serta menjelaskan aturan-aturan prosedural dan norma-norma pembuatan keputusan.

4. *Technical roles*

Dalam menjalankan peran ini, guru dituntut untuk mengenal, nyaman, dan menguasai sistem dan perangkat lunak TIK yang membentuk lingkungan belajar online.

Dalam pelaksanaan pembelajaran virtual, terutama dalam Pendidikan Anak Usia Dini peran guru seperti yang telah dipaparkan di atas adalah sangat penting sekali karena pada praktiknya dalam pembelajaran anak dengan usia yang masih dini membutuhkan sekali pendampingan yang intensif dalam pelaksanaan pembelajaran virtual ini karena mereka harus mengoperasikan teknologi dalam pelaksanaan pembelajarannya.

2.1.2.4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Virtual Anak Usia Dini

Dalam pelaksanaan pembelajaran Virtual ada beberapa langkah yang harus dipersiapkan oleh guru supaya pembelajaran dapat tercapai secara optimal sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Arsyad (dalam Suryani, 2018:54) langkah-langkah dalam merancang pembelajaran virtual adalah :

1. Merancang design pembelajaran
2. Mempersiapkan peralatan yang menunjang pembelajaran

3. Mempersiapkan tehnik dalam penggunaan media pembelajaran

Setelah proses perancangan pembelajaran di atas kemudian langkah selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran virtual yang terangkum pada beberapa tahap pelaksanaan, yaitu :

1. Merancang tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, menyusun jadwal kegiatan belajar dan tugas-tugas, serta menjalankan aturan-aturan dan prosedural dalam pelaksanaan pembelajaran virtual.
2. Mempersiapkan, mengenal dan menguasai sistem dan perangkat lunak TIK yang membentuk lingkungan belajar *online*.
3. Mengembangkan lingkungan belajar yang bersahabat dan menyenangkan, sehingga siswa merasa yakin bahwa mereka dapat menguasai pembelajaran yang diharapkan.
4. Mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran virtual.
5. Membuka diskusi pembelajaran secara terampil dan menarik serta memfokuskan siswa pada materi dan topik yang didiskusikan.
6. Mengintervensi diskusi untuk mendorong pembicaraan yang menarik dan produktif.
7. Membantu dan memelihara keterlibatan siswa dalam diskusi pembelajaran.
8. Merangkum hasil diskusi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
9. Memberikan *feed back* atau umpan balik di akhir pembelajaran.
10. Menutup pembelajaran dengan pesan moral yang positif dan motivasi yang membangun tumbuhnya potensi anak dalam berkreasi.

Dari langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran virtual untuk Anak Usia Dini yang telah disebutkan di atas, di sini penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian mempersiapkan alat atau bahan pembelajaran yang akan digunakan dan yang terakhir adalah merancang teknik yang digunakan dalam pembelajaran, baik teknik penyampaian materi, teknik penugasan maupun teknik penilaian.

2.1.3 Kreativitas Anak Usia Dini

2.1.3.1. Pengertian Kreativitas

Ada beberapa pengertian tentang kreativitas menurut para ahli. Diantaranya adalah menurut Semiawan (dalam Yeni, 2010:14) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam memberikan ide-ide baru yang kemudian mempraktekkannya dalam memecahkan suatu masalah. Chaplin (dalam Yeni, 2010:14) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu bentuk baru dalam mesin, seni, maupun dalam memecahkan permasalahan dengan menggunakan metode yang baru.

Munandar (dalam Yeni, 2010:14) berpendapat bahwa kreativitas adalah pengalaman seseorang dalam mengaktualisasikan dan mengekspresikan identitas dari individu yang berbentuk perpaduan antara hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Menurut Supriadi (dalam Priyanto, 2014:44) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Adapun menurut Sukamti (dalam Priyanto, 2014:44) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan diri dan mengungkapkan ide-ide baru serta memecahkan suatu masalah dengan metode yang baru dengan mengkombinasikan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

2.1.3.2. Tahap-Tahap Dalam Proses Berfikir Kreatif

Keberhasilan kreativitas pada anak usia dini tergantung dari bakat atau keterampilan anak dalam bidang tertentu, seperti anak berbakat atau terampil dalam menendang bola, berarti dia akan kreatif dalam memainkan bola dengan berbagai gaya. Selain itu keterampilan berfikir anak dalam memecahkan masalah

(*Problem Solving*) terhadap sesuatu juga dapat menentukan keberhasilan perkembangan kreativitas anak, hal ini dapat terlihat dalam pembelajaran sains untuk anak-anak, dimana mereka menemukan pengetahuan dari uji coba dan pengamatan serta pengalaman yang mereka praktekkan sendiri. Selanjutnya motivasi intrinsik dari dalam diri anak sangat berpengaruh sekali terhadap pertumbuhan kreativitas anak, karena faktor intern yang ada dalam diri anak untuk bersikap kreatif sangat menentukan dalam menstimulasi keberhasilan kreativitas anak.

Dalam proses berfikir kreatif berjalan teramat abstrak karena prosesnya bersifat misterius, subyektif, dan personal, sehingga membutuhkan berbagai proses dalam menumbuhkan dan menstimulasinya.

Menurut Wallas (dalam Udin, 2014:24) ada empat tahap dalam proses berfikir kreatif, yaitu :

1. Persiapan, adalah tahap di mana terjadi pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah.
2. Inkubasi, adalah tahapan dimana terjadi pengeraman proses pemecahan masalah di dalam alam prasadar.
3. Iluminasi, yaitu tahap dimana ide-ide muncul untuk memecahkan masalah secara spontan.
4. Verifikasi, adalah tahap dimana aktivitas yangtelah dilakukan muncul atas dasar kesenangan tanpa adanya pertimbangan sebagai hasil akhir dari kegiatan yang dilaksanakan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari pihak luar.

Dari keempat tahap proses berfikir di atas satu tahap dengan tahap lainnya saling berkesinambungan, yang pertama dari tahap persiapan yang mana indra menangkap objek kemudian objek yang ditangkap indra tersebut diolah dalam fikiran melalui tahap inkubasi, setelah melewati tahap inkubasi kemudian masuk ke tahap inkubasi yang mana dalam tahap ini muncul berbagai bentuk gagasan atau ide-ide yang inspiratif dalam memecahkan masalah, kemudian masuk kepada tahap akhir proses berfikir kreatif yaitu tahap verifikasi, dalam tahap ini akan

muncul aktivitas secara sukarela tanpa paksaan dari pihak luar dan didasari dengan kesenangan.

2.1.3.3. Ciri-Ciri Berfikir Kreatif

Dalam kreativitas terdapat beberapa aspek penting dalam memahami ciri-cirinya. Kreativitas dapat dikembangkan jika kita dapat memahami ciri-cirinya.

Adapun ciri-ciri tersebut diungkapkan oleh Nursito (dalam Rahmawati, 2010:14) sebagai berikut :

1. Kelancaran (*fluency*), yakni kemampuan dalam mengungkapkan gagasan dalam memecahkan masalah.
2. keluwesan (*flexibility*), yakni kemampuan dalam memecahkan suatu masalah menggunakan berbagai ide dengan cara yang tidak seperti biasanya.
3. Keaslian (*originality*), yakni kemampuan dalam mengungkapkan ide yang unik dan luar biasa.
4. Keterperincian (*elaboration*), yakni kemampuan dalam mewujudkan ide secara rinci
5. Kepekaan (*sensitivity*), yaitu kemampuan dalam menangkap dan menghasilkan masalah secara spontan dalam menanggapi situasi baru.

Menurut Supriadi (dalam Rahmawati, 2010:15) bahwasanya ciri-ciri kreativitas mempunyai dua kategori, yaitu kategori kognitif dan non kognitif. Ciri dari kategori kognitif yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya adalah kepribadian kreatif dan motivasi sikap. Kedua ciri ini sama pentingnya, karena jika kecerdasan yang tidak diimbangi dengan kepribadian yang kreatif tidak akan mungkin menghasilkan apapun.

Dari beberapa pengertian kreativitas dan aspek-aspeknya di atas dapat disimpulkan bahwasanya anak usia dini dikatakan kreatif jika anak tersebut mampu menciptakan sesuatu penemuan baru yang tidak ada sebelumnya dan dapat mengkombinasikan pengalaman baru dengan pengalaman yang lama, sehingga dapat terciptasebuah karya baru yang mempunyai makna. Adapun sikap

kreatif yang ada pada diri anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh sekali terhadap munculnya sikap kreatif terhadap anak usia dini.

2.1.3.4. Indikator Kreativitas Anak

Menurut Rahmawati (2010:21) kreativitas pada anak akan muncul jika anak tersebut memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi. Seseorang dikatakan kreatif jika ia selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain ia senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu dipikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu menemukan hubungan yang baru, mereka selalu terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Mereka juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, dan suka mengekspresikan diri serta selalu bersikap natural (asli).

Adapun kreativitas pada diri anak menurut Rahmawati (2010:20) dapat dilihat dari beberapa indikator tersebut di bawah ini, yaitu :

1. Lincih dalam berfikir yang seringkali ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar, serta aktif dan giat dalam bertanya dan cepat tanggap dalam menjawab suatu persoalan.
2. Tepat dan cermat dalam bertindak dengan memperhitungkan berbagai konsekuensi yang muncul dari pilihan tindakannya tersebut.
3. Mempunyai semangat bersaing (kompetitif) yang tinggi baik terhadap diri sendiri atau terhadap orang lain, dengan kata lain setiap menemukan rangsangan positif ataupun negatif dari luar selalu ia manfaatkan untuk memotivasi diri.
4. Selalu mempunyai keinginan untuk menjadi lebih baik dari waktu ke waktu.
5. Dapat dengan cepat menemukan perbedaan dan mudah dalam menangkap hal-hal yang tidak biasa yang akan dijadikannya bahan dasar dalam menemukan kreativitas lebih lanjut.

6. Dapat mengumpulkan informasi dengan cepat melalui kesadaran yang tinggi, sehingga mereka dapat belajar dari pengalamannya dan memanfaatkannya untuk pengembangan diri.
7. Memiliki kepekaan dan empati yang tinggi serta bersikap *responsive*.
8. Mempunyai keinginan belajar yang tinggi dan tidak cepat merasa puas dan putus asa dalam proses yang dilaluinya.
9. Bersikap luwes dan mempunyai sikap spontanitas yang cukup tinggi dalam menanggapi segala stimulan yang muncul, baik dari lingkungan intern maupun ekstern.
10. Mempunyai sikap percaya diri yang tinggi, mandiri dan tidak putus asa dalam menghadapi permasalahan.
11. Mempunyai stabilitas emosi yang baik.

Dari pernyataan tentang indikator kreativitas anak yang telah disebutkan di atas, di sini penulis dapat menyimpulkan bahwa indikator sikap kreatif yang ada pada diri anak itu muncul karena dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar. Faktor dalam yakni yang datang dari dalam dirinya sendiri dan faktor luar karena dipengaruhi oleh lingkungannya.

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah hasil penelitian yang sebelumnya sudah ada sebagai usaha penulis untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kelebihan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun penelitian yang terkait dengan pembelajaran virtual antara lain :

- a. Berdasarkan Penelitian Made Tia Dwiariani dkk pada tahun 2020 Tentang “*Pengaruh Pengguna Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia Laut Berbasis Virtual Reality Terhadap Prestasi Belajar anak Kelompok B di TK Negeri Banjar*” bahwa hasil analisis menunjukkan (1) adanya pengaruh perbedaan yang signifikan skor rata-rata siswa pada tema pengenalan binatang mamalia laut anak yang mengumpulkan media virtual Reality dengan tanpa menggunakan media *virtual reality* pada anak Kelompok B di TK Negeri Banjar. Hasil analisis uji – t memperoleh t

hitung 3.968 yang lebih besar dari t table 2.359. Berdasarkan pengujian ini berarti H_0 ditolak (2) respon anak terhadap media pengenalan hewan mamalia laut di dapat persentase hasil angket respon siswa adalah 82,5% yang tergolong dalam kategori sangat efektif.

- b. Berdasarkan hasil penelitian Siti Julaeha pada tahun 2011 tentang “*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*” menunjukkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan keterbukaan akses informasi secara meluas bagi guru dan siswa, pengintegrasian pembelajaran virtual ke dalam pembelajaran secara tidak langsung dapat memperkaya proses belajar siswa.
- c. Berdasarkan hasil penelitian Ida Yeni Rahmawati dkk pada tahun 2020 tentang “*Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran ditinjau dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid-19*”. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 saat ini kreativitas guru terstimulasi dengan baik karena mereka membiasakan diri mereka untuk berkreasi dan berinovasi dalam merancang pembelajaran secara virtual dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran virtual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak usia dini yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas mereka.

Dari hasil tiga penelitian di atas dapat dikaji secara mendalam bahwasanya kreativitas dan hasil belajar anak usia dini dapat meningkat dengan diterapkannya pembelajaran secara virtual, karena dengan pembelajaran berbasis virtual ini anak-anak akan mendapatkan pengetahuan secara langsung dari hasil pengamatan melalui media virtual yang dapat disaksikan langsung oleh anak-anak selama proses pembelajaran. Selain kreativitas anak yang terstimulasi dengan baik kreativitas guru juga dapat berkembang dengan baik. Hal ini menjadi salah satu pendorong bagi peneliti untuk meneliti tentang perkembangan kreativitas anak

melalui pembelajaran virtual di TK Mutiara Hati yang berlokasi di Jalan Siberut No. 18 Kelurahan Banyudono Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo.

Adapun perbedaan penelitian di sini dengan peneliti sebelumnya adalah bahwa peneliti sebelumnya lebih berfokus terhadap hasil belajar anak dan kualitas pembelajaran anak melalui pembelajaran virtual yang berbasis pada pengembangan media digital, sedangkan peneliti di sini lebih berfokus terhadap kreativitas anak yang terbangun dari pembelajaran virtual yang diimplementasikan selama masa pandemi *Covid-19*.

